

ОСОБЛИВОСТІ ОРГАНІЗАЦІЇ ДІЛОВИХ ІГОР У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-ПЕДАГОГІВ ЕКОНОМІЧНОГО ПРОФІЛЮ

Постановка проблеми. Сучасний етап розвитку українського суспільства характеризується створенням нової системи вищої освіти, орієнтованої на входження у світовий освітній простір. Цей процес супроводжується суттєвими змінами в педагогічній теорії та практиці навчально-виховного процесу вищих навчальних закладів, серед яких: оновлення освітньої парадигми, змісту освіти, пошук новітніх підходів до навчання майбутніх фахівців та інше. У цьому контексті одним із перспективних шляхів удосконалення підготовки майбутніх спеціалістів економічного профілю вчені вважають впровадження активних форм та методів навчання (Л. Бельчиков, Р. Жуков, В. Матирко, Ж. Хайдаров, В. Платов, Н. Сацков). Це зумовлено швидкими змінами змісту й обсягу інформації з економічних дисциплін, що унеможливило її повне засвоєння в межах традиційної підготовки. У цих умовах набуває значення самопідготовка, глибоке осмислення теоретичних і практичних основ майбутньої професії. На думку дослідників (Л. Бельчиков, С. Гідрович, Н. Козленко, В. Христенко) саме ігрові методи навчання забезпечують усвідомлену зацікавлену розумову діяльність студентів, активне сприйняття теоретичного матеріалу в навчальному процесі, розвиток навичок самостійного прийняття рішень із проблемних питань. Тому набувають актуальності питання використання ігрових методів у процесі підготовки майбутніх фахівців, зокрема інженерів-педагогів економічного профілю. Але, як показав аналіз системи їхньої підготовки, цьому аспекту не приділяється належна увага, не визначено конкретний інструментарій щодо організації ділових ігор у процесі навчання цих фахівців.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Дослідженню проблем підготовки фахівців економічних спеціальностей присвячено праці В. Євтушевського, І. Зінов'єва, Р. Нафієва, Г. Дутки, А. Філіпенко та ін., теоретичні основи та практичне застосування ділових ігор у процесі навчання економічним дисциплінам представлено у працях В. Буркова, Н. Козленко, В. Комарова, В. Христенко, А. Панфілової, Е. Геніке та ін. Аналіз літературних джерел дозволив виявити існування різних підходів до визначення сутності та організації ділових ігор у навчальному процесі. Так, за першим підходом ділові ігри розуміють як різновид імітаційного моделювання – ігрової побудови, що є наслідуванням реальних життєвих чи професійних ситуацій, яку пов'язують із виконанням відповідних цим ситуаціям ролей (рольові ділові ігри). Другий підхід передбачає представлення ділової гри як способу інтенсифікації творчої, розумової діяльності в умовах організації групової і колективної взаємодії з визначення послідовності рішень у штучно створеній ситуації, що не обов'язково вимагає рольового поведіння (організаційно-діяльнісні ігри і проблемно-ділові ігри). Це обумовило необхідність конкретизації змісту поняття «ділова гра» та визначення інструментарію щодо її організації в умовах підготовки майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю. На вирішення цього питання було спрямовано дослідницьку роботу.

Постановка завдання. Метою нашої роботи є визначення особливостей та розробка алгоритму організації ділових ігор у процесі навчання майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю.

Виклад основного матеріалу. У найбільш загальному виді ділові ігри визначають як системний спосіб моделювання різних управлінських і виробничих ситуацій, що має метою навчання окремих особистостей і груп прийняттю рішень [1]. В. Білоус [2] визначає ділову гру як колективну, цілеспрямовану навчальну діяльність, коли кожен учасник і команда в цілому об'єднані рішенням головної задачі та орієнтують своє поведіння на вигреш.

О. Аксьонова [3] ділову гру розуміє як форму організації пізнавальної діяльності, під час якої виробляються навички професійної діяльності в умовах взаємодії чи суперництва між різними граючими сторонами або з розбіжністю їх приватних цілей.

Н. Борисова [4] трактує поняття «ділова гра» як процес розробки і прийняття рішень за умов постійного багатокрокового уточнення необхідних чинників, аналізу інформації, що додатково надходить і розробляється поетапно під час гри. Параметри обмежень крок за кроком можуть змінюватися, тому виникають дедалі нові специфічні виробничі ситуації, розв'язання яких має підпорядковуватися загальній меті ділової гри.

Разом з існуванням різних підходів до визначення сутності цього поняття, більшість

авторів погоджується з думкою, що педагогічна суть ділової гри — активізувати мислення студентів, підвищити самостійність майбутнього фахівця, внести творчість у навчання, підготувати до професійної практичної діяльності. Головним питанням у проблемному навчанні виступає «чому», а в діловій грі — «що було б, якби...». Цей підхід розкриває особистісний потенціал студента: кожен учасник може діагностувати свої можливості поодино, а також й у спільній діяльності з іншими учасниками.

Проведений аналіз літературних джерел виявив, що для підвищення ефективності використання ділових ігор у навчальному процесі їхню розробку та реалізацію необхідно здійснювати з урахуванням відповідних принципів. Серед них авторами виділено:

1. Принцип імітаційного моделювання конкретних умов і ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності. Відповідно до цього принципу викладач на етапі проектування гри повинен створити дві моделі: імітаційну модель фрагмента виробничої діяльності (за допомогою інженерних засобів) та ігрову модель професійної діяльності зайнятих у цьому фрагменті людей (за допомогою дидактичних засобів). Недооцінка і слабка опрацьованість психолого-педагогічної складової ігрової навчальної діяльності спричиняє до того, що гра зводиться до звичайного тренінгу.

2. Принцип проблемності змісту імітаційного моделювання і процесу його розгортання в ігровій моделі. Сутність принципу полягає в тому, що основою ділової гри є система навчальних задач у формі опису конкретних виробничих ситуацій, які містять суперечливі дані, взаємовиключні альтернативи, неповну інформацію та ін. У процесі гри ті, хто навчаються, повинні провести аналіз цих ситуацій, виділити проблему, перевести її у власні задачі, розробити способи прийняття рішень, переконати інших у їх правильності.

3. Принцип спільної діяльності полягає в тому, що ділові ігри розгортаються як процес прийняття спільних рішень в умовах рольової взаємодії, що вимагає психолого-педагогічного забезпечення спільної діяльності тих, хто навчається.

4. Принцип діалогічного спілкування передбачає залучення кожного учасника в спільну діяльність, надання права висловити свою точку зору з усіх питань, що виникають.

5. Принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності полягає в тому, що досягнення ігрових цілей повинно бути засобом реалізації цілей навчання і виховання, розвитку особистості студента.

У подальшому дослідницьку роботу було спрямовано на визначення інструментарію щодо організації ділових ігор у процесі підготовки майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю. Узагальнення результатів аналізу літературних джерел (О.Аксьонова, О. Заріганський, Н. Нікітіна, О. Железняков, В. Білоус) стало основою розробки алгоритму організації ділової гри в навчальному процесі (рис.).

Розглянемо елементи організації ділової гри більш детально і наведемо практичні рекомендації з їхньої реалізації.

Розробка ділової гри містить такі етапи, як діагностика основних елементів та підготовка її сценарію.

Перший етап „*I. Діагностика основних елементів ділової гри*” включає такі кроки:

1.1. Визначення теми.

Темою може бути будь-який розділ навчального курсу, але рекомендовано, щоб навчальний матеріал мав практичний вихід на професійну діяльність чи спеціальну навчальну дисципліну. Тема ділової гри має відображати об'єкт її імітації.

При виборі теми ділової гри необхідно:

- визначити, для кого буде проводитися гра (тобто для студентів якої спеціальності, якого навчального закладу, з яким рівнем підготовки);
- проаналізувати робочу програму дисципліни;
- виявити процеси, які досліджуються в межах цієї дисципліни;
- обрати процес, що буде основою моделювання на підставі таких ознак:
 - наявність ролей (тобто різних функцій учасників реального процесу);
 - розбіжність інтересів учасників;
 - наявність імовірного фактора в керуванні процесом;
 - наявність послідовності (ланцюжка) рішень при досить складному сполученні різних варіантів ухвалення рішення на кожному кроці;
 - можливість чітко зафіксувати зовнішні зв'язки виділеного об'єкта.

1.2. Визначення цілей і задач ділової гри.

На цьому етапі необхідно схарактеризувати основну мету ділової гри і процеси, що у ній моделюються, описати цикли чи блоки, що входять до складу гри.

1.3. Визначення можливостей групи, ігрових якостей майбутніх виконавців рольових функцій.

Навчальна група – це колектив, що склався, у якому визначені симпатії й антипатії. Тому перед початком гри необхідно провести:

- анкетування тих, хто навчається, з метою виявлення переважного типу темпераменту, їх ставлення до навчального процесу та майбутньої професії;
- спостереження для виявлення поведінкової характеристики групи (дисциплінованість, ставлення членів колективу один до одного, згуртованість чи роз'єднаність групи);
- соціометричне дослідження з метою виявлення мікрогрупувань, лідерів.

1.4. Визначення об'єктивних обставин, що впливають на хід гри.

На цьому етапі необхідно визначити, де (в якій аудиторії), коли (дата, час), за яких умов (як розставлені парти, чи потрібна дошка) і з якими предметами буде проходити гра, тобто оцінюються її зовнішні атрибути.



Рис. Алгоритм організації ділової гри в навчальному процесі

Для наступного етапу розробки ділової гри «II. Підготовка сценарію» характерним є об'єднання проблемних ситуацій в єдиний сюжет. Розробка сценарію гри передбачає:

- 2.1. Визначення сюжету гри шляхом:
 - встановлення проблеми, що є основою сюжету;
 - відбору необхідних ситуацій та встановлення їхньої послідовності, яка властива для діяльності, що імітують.
- 2.2. Визначення складу і завдань гравців, а саме:
 - визначення кількості ролей на основі об'єкта імітації і діяльності, що імітується, зосередження уваги на найтиповіших;
 - знаходження сюжетних зв'язків між ролями і ситуацією (тобто дії гравців при виникненні визначеної ситуації);
 - визначення завдань для кожного гравця на підставі можливих дій.

2.3. Визначення послідовності дій, що включає:

- підготовку типових перешкод-імітації збурювань зовнішнього середовища (відхилення від заданих термінів, одержання додаткових завдань від вищих органів, додаткові вимоги замовників та ін.). Вони можуть бути введені в гру із включенням у неї відповідних учасників (банку, замовника, міністерства). Однак цей шлях може збільшити час проведення й ускладнити роль учасників, тому пропонується одержання готових показників від подібних органів. Для цього використовують картки з можливими збурюваннями і надають можливість учасникам за лотерейним принципом виймати ці картки;

- визначення раціональних умов застосування математичних методів і технічних засобів для окремих процедур (розрахунків числових масивів, виявлення залежностей, обробка даних та ін.);

- встановлення послідовності дій ігрового процесу з урахуванням завдань і складу гравців, із передбаченням етапів введення можливих перешкод і застосування математичних методів і технічних засобів.

2.4. Визначення правил гри на підставі виявленої послідовності дій.

2.5. Розробка системи стимулювання на основі введення заохочень і санкцій. При цьому можна використовувати різні види систем:

- ігрові, коли застосовується система оцінки в балах. Кожна операція і рішення ситуаційних задач оцінюється в балах, а також забезпечується оцінка позитивного і негативного внеску кожного учасника гри;

- імітуючи, коли санкції і заохочення спричиняють зміни загального ходу процесу, що моделюється (підвищення чи зниження заробітної плати, просування по службі, нарахування премії).

Предметом стимулювання може бути: скорочення нормативного часу на виконання операцій, новизна, оригінальність прийнятого рішення, повнота обґрунтування, вірність розрахунків, прийнятих рішень, дотримання термінів завершення робіт та ін.

Предметом санкцій може бути: перевищення нормативного часу на виконання операцій, помилковість рішень і розрахунків, порушення трудової дисципліни.

2.6. Складання керівництва для ведучого та учасників гри, тобто сукупності і послідовності операцій (процедур), що виконуються ведучим та іншими учасниками. Спосіб опису цього керівництва може бути різним:

- перелік дій і їхніх наслідків у табличній формі;
- алгоритмічне представлення поведінки гравців.

2.7. Розробка інформаційного забезпечення ділової гри (статистичні і бухгалтерські дані, довідкові показники, нормативи, інша довідкова інформація). Інформація може бути представлена як у виді узагальнених і систематизованих таблиць і графіків, так і первинних формах статистичної, фінансової і бухгалтерської звітності. Для цього необхідно:

- визначити перелік вихідної документації по ігровому об'єкту;
- розрахувати цифрові параметри цієї документації, що мають бути максимально наближені до реальних умов і параметрів ігрового об'єкта.

2.8. Розробка методичних вказівок до проведення ділової гри, які включають:

- найменування гри і її автора (авторів);
- споживачів гри (з переліком спеціальностей);
- мету і задачі гри;
- хід гри з вказівкою її правил і завдань гравців;
- систему стимулювання;
- математичне забезпечення гри;
- технічне забезпечення гри;
- інструкції ведучому та учасникам гри;
- інформаційне забезпечення;
- список літератури, що рекомендується.

Реалізація ділової гри включає підготовку студентів до гри, її проведення та оцінку. Основним елементом етапу підготовки тих, хто навчається, до гри є розподіл ролей, який:

- здійснюється на основі результатів діагностики можливостей учасників гри, при цьому необхідно врахувати побажання групи щодо розподілу ролей, врахувати реальні можливості студентів із погляду їхньої загальної підготовки, знання викладачем неформальних лідерів групи

для того, щоб призначити їх на ключові посади (начальник цеху, начальник відділу, керівник лабораторії);

- проводиться за 10-12 днів до початку гри, враховуючи, що студент засвоює свою роль поступово: спочатку – це лише поверхневе сприйняття, надалі більш глибоке вивчення предмету, і нарешті, "входження" в роль, тобто адекватна ролі перебудова інтересів і намірів.

На етапі проведення ділової гри:

- викладач може займати різні позиції, а саме: керівника гри, експерта (спостерігати і оцінювати дії учасників), може виступити в одній із ролей (ігрова позиція) або в ролі помічника і консультанта;

- викладач повинен мати власний варіант виходу з проблемної ситуації, але повідомити його він може тільки тоді, коли студенти зайшли в тупик;

- при розгляді інформації під час гри треба допомогти студентам спочатку знайти загальну основу для порівняння, з'ясувати структуру рішення, порівняти відповідні факти, знайти внутрішні зв'язки між ними і усвідомити систему залежностей відповідних показників;

- викладач повинен дуже уважно стежити за ходом дискусії, щоб діловий конструктивний аналіз не перетворився на демагогію і сварку.

Оцінка гри здійснюється у 2 етапи:

- аналіз результатів гри, де згідно із системою стимулювання необхідно визначити її переможців і/чи найбільш активних і ініціативних гравців, відзначити, наскільки відповідали дії гравців запропонованим ролям;

- підведення підсумків гри, що включає:

- конкретизацію проблеми і явищ, що мали місце в грі;

- аналіз поведінки учасників та її відповідність умовам реального життя;

- наведення пропозицій щодо удосконалення сценарію гри.

При виявленні недоліків ділової гри (незайнятість гравців на певному етапі, виникнення затруднень при роботі з інформаційним забезпеченням, помилки в послідовності дій гравців, недоопрацьована система стимулювання та ін.) необхідно модифікувати сценарій гри і внести відповідні корективи в методичні вказівки.

Таким чином, проведена робота дозволяє зробити такі **висновки**:

1. Сучасні умови розвитку національної освіти обумовлюють підвищення актуальності питань використання ділових ігор у процесі підготовки фахівців, зокрема інженерів-педагогів економічного профілю, в контексті їх можливостей моделювання майбутньої професійної діяльності.

2. Проведена дослідницька робота дозволила конкретизувати поняття «ділова гра» та визначити основні принципи її розробки та реалізації, серед яких виділено принцип імітаційного моделювання конкретних умов і ігрового моделювання змісту і форм професійної діяльності, принцип проблемності змісту імітаційного моделювання і процесу його розгортання в ігровій моделі, принцип спільної діяльності, принцип діалогічного спілкування, принцип двоплановості ігрової навчальної діяльності.

3. Узагальнення та систематизація педагогічної теорії і практики підготовки та реалізації ділових ігор дозволило розробити алгоритм організації ділової гри в навчальному процесі, який включає наступні етапи: діагностику основних елементів ділової гри, підготовку її сценарію, підготовку студентів до гри, її проведення та оцінку.

Перспективи подальших досліджень. У межах подальшого наукового дослідження планується проведення дослідницької роботи щодо розробки алгоритму організації ділової гри на основі застосування комп'ютерних технологій.

Список використаних джерел

1. Никитина Н. Н. Основы профессионально-педагогической деятельности: учеб. пособие для студентов учреждений среднего проф. образования / Н.Н. Никитина, О. М. Железнякова, М.А. Петухов. – М.: Мастерство, 2002. – 288 с.
2. Основи організації та методики викладання у вищій школі: навч. посіб. / В. Т. Білоус, Л.І. Горюнова, А.В. Цимбалюк, С.Я. Цимбалюк. – Ірпінь: Академія Дпс України, 2001. – 143 с.
3. Аксьонова О.В. Методика викладання економіки: навч. посіб. / О.В. Аксьонова. – К.: КНЕУ, 1998. – 280 с.
4. Борисова Н. В. Новые технологии активного обучения / Н.В. Борисова. – М.: ИЦПСКПС,

2000. – 146с.
5. Чернилевский Д. В. Дидактические технологии в высшей школе: учеб. пособие для вузов / Д.В. Чернилевский. – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2002. – 437 с.

Ковальська В.С.

Особливості організації ділових ігор у процесі навчання майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю

У статті розглянуто питання організації ділових ігор у процесі навчання майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю. Визначено поняття «ділова гра» і принципи її підготовки та реалізації. Представлено результати розробки алгоритму організації ділової гри в процесі навчання майбутніх інженерів-педагогів економічного профілю.

Ключові слова: ділова гра, алгоритм, організація, інженери-педагоги економічного профілю, розробка ділової гри, реалізація ділової гри.

Ковальская В.С.

Особенности организации деловых игр в процессе обучения будущих инженеров-педагогов экономического профиля

В статье рассмотрены вопросы организации деловых игр в процессе обучения будущих инженеров-педагогов экономического профиля. Определено понятие «деловая игра» и принципы ее подготовки и реализации. Представлено результаты разработки алгоритма организации деловой игры в процессе обучения будущих инженеров-педагогов экономического профиля.

Ключевые слова: деловая игра, алгоритм, организация, инженеры-педагоги экономического профиля, разработка деловой игры, реализация деловой игры.

V. Kovalskaya

Features of the Organization of Business Games in the Course of Training of the Future Engineers-Teachers of an Economic Profile

In article questions of the organization of business games in the course of training of the future engineers-teachers of an economic profile are considered. The concept «business game» and principles of its preparation and realization is defined. It is presented results of working out of algorithm of the organization of business game in the course of training of the future engineers-teachers of an economic profile.

Key words: business game, algorithm, the organization, engineers-teachers of an economic profile, working out of business game, realization of business game.

Стаття надійшла до редакції 15.04.2010 р.

